

SHURATO O REI SHURA

CAPITULO 1- A HISTÓRIA E A ORIGEM

A série toda é baseada na mitologia Hindu, e conta a história de dois rapazes, Shurato e Gai, amigos de infância e rivais nas artes marciais. Um dia, durante a final de um torneio, ambos são invocados por Vishnu e vão parar no Mundo Celestial. Logo de cara, Shurato encontra Hakeshi e seu fiel bichinho que mais parece um morcego de pelúcia. Shurato recebe seu Shakti do Leão Branco ou Rei Shura. Nesse momento aparece diante dele seu amigo Gai, completamente mudado e querendo matá-lo a qualquer preço. Após uma luta, Shurato é salvo e levado ao Palácio de Vishnu por Leiga, o Rei Karla. Lá ele conhece seus amigos, o povo de Deva, e fica sabendo sua verdadeira missão : Defender o mundo Celestial das Forças Malignas de Asra, comandadas por Shiva.



Ao se recuperar do choque, ele se vê diante de Hakeshi, que diz a ele que eles estão no Mundo Celestial, situado em um plano superior da existência. Eis que aparece Gai, vestido com uma armadura negra; Shurato se dirige ao amigo mas este o ataca. Como defesa, o rapaz tira do bolso um Veda que se transforma em um veículo que serve de transporte às divindades indianas. Nesse instante, a voz feminina reaparece pedindo para que ele repita a frase "Om Shura Sowaka", fazendo o transporte se transformar em uma armadura. Leiga aparece e salva e leva Shurato e Hakeshi para longe de Gai.

O Encontro com Vishnu

Leiga e Hakeshi conduzem Shurato até Vishnu, a qual revela ser a mulher que falava com ele e explica o motivo de sua chamada. Há 10000 anos atrás, os bondosos Dehva, liderados por Vishnu, conseguiram vencer e exilar os malignos Asuras, cujo chefe é Shiva. Tal benefício foi útil também para a Terra. Agora, os Asura estão preparando um novo ataque e os Dehva precisam de dois terrestres para ter os oito Generais Divinos do Mundo do Povo de Dehva. No entanto, Gai foi recrutado pela parte errada e Shurato, para compreender o comportamento do amigo, decide ajudar Vishnu.

Vishnu avisa que, para atingir uma fonte de energia quase infinita que reside no corpo, chamada de Soma, Shurato precisa aprimorar seus novos poderes. Certa noite, o traidor Indra consegue transformar Vishnu em pedra, impedindo-a de interferir em seus planos de soltar os Asura. Hyoga presencia o fato e conta com a ajuda de Shurato contra Indra e Gai. Os outros Generais Divinos defendem Indra mas, com o tempo, Ryuma e Leiga vêem a verdade e passam a ajudar Shurato e Hyoga.

SHURATO O REI SHURA

Os quatro precisam alcançar o Palácio Celestial para salvar a deusa Vishnu, mas antes, Shurato teve que desenvolver seu Soma com a ajuda de Salas e Mayuri. Após atravessarem a Caverna do Luar, onde eles enfrentaram Ken'ya e Dan sem seus Shaktis, Shurato e os outros alcançam a Árvore Celestial, mas para escalá-la, é preciso acender a Luz Sagrada da Vida, cujos templos são protegidos pelos outros quatro Generais Divinos sob o comando de Indra. Shurato vai ao Templo do Deus do Norte e vence Dan. Já no Templo do Deus do Oeste, Hyuga aprisiona Lengue em um esquite, pois ela estava apaixonada por Indra. Gai vence Ryoma, mas o herói consegue usar o Soma no Templo do Deus do Leste. Leiga derrota Ken'ya no Templo do Deus do Sul. Gai aparece para Shurato que tem a ajuda de Hyuga, Ryoma e Leiga para derrotá-lo usando a poderosa Formação Mandala.

CAPITULO 2 – OS INIMIGOS

A Tríade do Demônio

Durante a escalada rumo ao Palácio Celestial, Indra convoca a terrível Tríade do Demônio para matar os heróis. Kundaline é o primeiro a enfrentar Shurato, mas com a



ajuda de Hakeshi, seu Shakti é reenergizado e Kundaline morre. A segunda é Trailo de Gosanze que envia Shurato de volta para o mundo mortal sem sua memória. Ao se recuperar, o Rei Shura consegue voltar ao Mundo Celestial e mata Trailo. O imortal Akalanata de Fudoumyo é o último a ser mandado e deseja se vingar do Rei Ryu, pois o antecessor de Ryuma o derrotara a 10000 anos atrás. Akalanata neutraliza todos os golpes dos heróis e ainda une os Shaktis de Kundaline e Trailo, criando o golpe "Explosão de Fogo do Inferno". Salas se sacrifica para ajudar os heróis, assim como Mayuri. Como último recurso, Ryuma avança sobre Akalanata com o Soma de todos sobre ele e consegue vencer o inimigo. Entretanto, isto custa a vida do Rei Ryu.

Ao encontrarem Indra, ele se revela como o Imperador da Luz de Asura, um dos 12 Comandantes de Shiva. Depois de um longo confronto, Shurato vence o antigo Mestre de Dehva. Neste instante, Gai aparece e mata Hyuga. Shurato explode seu Soma e parte para a vingança. Gai morre e Vishnu é salva. A deusa devolve a vida a todos aqueles que

morreram. Mas a batalha contra Asura está apenas começando. O Palácio da Transformação de Shiva chega ao Mundo Celestial.

SHURATO O REI SHURA

A Batalha contra Asura

Para piorar toda a situação com o aparecimento do Palácio da Transformação, Shiva transformou Gai em seu principal guerreiro. O pânico espalhou-se pelos campos do Reino de Vishnu e os Guardiões encaminham as pessoas para o refúgio no Palácio Celestial. Os demônios de Asura começam a invasão. Em meio ao combate surge no céu o Monte Shumi que emana um Soma que varre os discípulos de Shiva. Vishnu conta que no Monte Shumi está o Shakti de Brahma, a única arma capaz de derrotar Shiva e Shurato, como sucessor de Brahma, pode envergá-lo. O problema é que Gai também é um sucessor de Brahma e também vai atrás da poderosa armadura. Akalanata é ressuscitado e Ken'ya, Lengue e Dan ficam para enfrentá-lo enquanto Shurato e os outros vão ao Monte Shumi, onde o Soma não pode ser usado rápido pois isso inutiliza os Shaktis. Leiga enfrenta Haila, o Imperador Urso e o derrota. A seguir, Hyoga e Ryuma encaram e vencem Antela e Santela, Imperadores do Sol e da Lua, respectivamente. Por fim, Shurato mata o Imperador do Fogo, Kukpila. Shurato e Gai encontram o Shakti de Brahma e este escolhe proteger o Rei Shura. Shurato volta e mata Akalanata.



Todos os heróis invadem o Palácio da Transformação atrás de Shiva mas precisam, primeiro, matar o terrível Bikala, Imperador das Trevas. O Palácio da Transformação é uma extensão de seu corpo. Bikala é vencido e Shiva finalmente aparece para Shurato junto com Gai. O Rei Yasha finalmente enxerga o propósito de sua ida ao Mundo Celestial e se une a Shurato contra Shiva. Os dois conseguem vencer o Deus Shiva.

Algum tempo depois, Ryuma se casa e Hakeshi se torna a nova deusa do Mundo Celestial após a morte de Vishnu. Shurato precisa enfrentar as Águas Perdidas. Nesta ocasião, Shurato descobre que todas as coisas do mundo possuem um Soma Negro como o de Shiva, inclusive ele. Shurato é dominado por esse poder obscuro e os outros seis Generais precisam vencê-lo. Com o tempo, a paz volta a reinar no Mundo Celestial.

CAPITULO 3- OS GUERREIROS DE VISHNU

Vishnu : Deusa do mundo Celestial pertencente às forças de Deva.

Mantra : Shibeti Shibeti Handara Bashin Sowaka. On Hand Mei Shindamani Jinbara Un. On Barada Hand Mei Haan

Rakesh : Namorada de Shurato (só ele que não assume na lata, mas tudo bem) e sucessora de Vishnu.

Shurato (O Rei Shura)

SHURATO O REI SHURA

História: Shurato ("homem shura ") é um estudante de 16 que cursa o 2. o grau. Desde pequeno alimenta uma paixão por artes marciais. Com cerca de 4 anos, se tornou discípulo do mesmo mestre de Gai e foi aí que se conheceram e se tornaram grandes amigos. Diferente de Gai, é impulsivo, temperamental e preguiçoso, mas como ele, bem-intencionado. Ele não pensa muito em bloquear os golpes do oponente mas sempre quer atacar primeiro e vencer, e isso quase sempre causa sua derrota.

Gai é como um irmão para Shurato, eles nunca se separam. Shurato ficou muito abalado e confuso depois que seu amigo tentou lhe matar sem dó. Mesmo os outros dizendo que terá de ficar no Mundo Celestial, Shurato não tira da cabeça voltar à Terra com Gai.

O golpe de Shurato (desferido depois de recitado a oração Namah samanda budanam, a vira hum ken, sowaha), um dos mais poderosos entre os de todos os guardiães, é inicialmente composto por vários raios dourados que lembram cometas que, ao se juntarem, formam a metade superior de um leão enorme, que provoca uma liberação imensa de energia ao se chocar contra o inimigo, deixando uma cratera de vários metros (talvez dezenas) de diâmetro onde outrora agonizava seu adversário. Esse golpe deixa Shurato exausto por alguns momentos.



Personalidade: Shurato é um cara bem legal e amigo, que não mede esforços para poder salvar a deusa Vishnu e o seu amigo Gai, das garras do povo de deva.

Estilo: Kung Fu, Escola: Professor Particular, Conceito: Rei Shura

Nível: 10

Atributos : Força 18, Constituição 18, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 14, Força de Vontade 18, Percepção 15, Carisma 15

Habilidades :

Arte marcial 75/75, Armas Brancas 40/40(escolha 4), Armas Brancas 85/85(San-ko-sho), Esquiva 85%, Acrobacia 60%, Etiqueta 30%, Heráldica 30%, Furtividade 65%, História 45%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 55%, Interrogatório 55%, Liderança 45%, Impressionar 50%, Intimidar 50%, Rastrear 45%, Religião 30%, Ocultismo 45%, sobrevivência 60% (escolha 3 ambiente), Meditação 60%, Pedagogia 55%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Inocente 1, Saúde de Ferro 1, Mestre 2, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 3, Objetos Mágicos 5, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 3, Criar 4, Controlar 3 - Luz 4

Pontos de vida : 18 + 10

Pontos Soma : 3 +9

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 6

Equipamentos : Shakti do Leão Branco +5, San-ko-sho + 5, (bastão pertencente à classe de armas hindus Kon-go-sho) - Frase de ativação : "Mantra" Naumak Sanmandah Bodanan Abila Un Ken Sowaka

SHURATO O REI SHURA

Ryuma (o Rei Dragão)

História: Ryuma e o Rei Dragão. Fiel amigo de Hyuga que só acreditou que Shurato falava a verdade após lutar contra o seu melhor amigo e Shurato pedir para eles pararem . O Dragão de Fogo é o mais poderoso golpe entre os de todos os guardiães: é um dragão de fogo imenso com poder devastador que avança para cima do inimigo com incrível velocidade. Mas não é o único golpe do Rei Dragão. Ele também pode girar tanto seu tridente a ponto de transformá-lo numa espécie de escudo côncavo que dispara vários raios de energia dourada no oponente. Ryouma também costuma atacar com vários golpes de seu tridente desferidos muito rapidamente, para não mencionar perigosamente. Ryuma e o primeiro a se casar do grupo.

Personalidade: Ryouma é calmo, generoso, dedicado, leal e muito corajoso, capaz de dar sua vida pelo que acredita: ou seja, a causa de Vishnu. Mesmo sendo Shurato irresponsável como é, não consegue deixar de gostar do garoto. É amigo de infância de Hyuuga. a oração recitada para dar o Dragão de Fogo é Namah samanda budanam, nandu ranandu, sowaha.



Estilo: Desconhecido , Escola: Força de Vishnu, Conceito: Rei Dragão,

Nível: 10

Atributos : Força 20, Constituição 20, Destreza 15, Agilidade 15, Inteligência 15, Força de Vontade 15, Percepção 15, Carisma 15

Habilidades :

Arte marcial 45/45, Armas Brancas 40/40(escolha 4), Armas Brancas 105/105(Tridente), Esquiva 75%, Acrobacia 50%, Etiqueta 45%, Heráldica 55%, Furtividade 45%, Historia 45%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 55%, Interrogatório 55%, Liderança 55%, Impressionar 50%, Intimidação 60%, Rastreo 45%, Religião 50%, Ocultismo 45%, sobrevivência 50% (escolha 3 ambiente), Meditação 60%, Armeiro 40%, Ferreiro 20 % , Pedagogia 55%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Sedutor 1, Saúde de Ferro 1, Mestre 2, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 3, Objetos Mágicos 5, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 3, Criar 3, Controlar 3 – Fogo 5

Pontos de vida : 20 + 10

Pontos Soma : 3 +9

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 6

Equipamentos : Shakti do Dragão +5, Tridente +5 . Frase de Ativação : "Mantra" Naumak Sanmandah Bodanan Makakyaraya Eadandu Sowaka

Hyuga (O Rei Celestial)

História: Hyuuga é cegamente fiel a Vishnu e não aceita que ninguém fale mal dela. É o que mais se esforça para salvar Vishnu, e por isso às vezes se desentende com o

SHURATO O REI SHURA

preguiçoso Shurato. Hyuuga é calmo, sereno e bem-intencionado ; às vezes é um pouco impulsivo e impaciente.

Desde pequeno é grande amigo de Ryouma, tanto quanto Shurato era de Gai. Tem muito respeito por seu amigo por ele ser um dos mais fortes. Como Shurato, treinavam juntos.

Hyuuga é capaz de tudo para salvar Vishnu. Sua lealdade e bravura são inquestionáveis (quer dizer, deviam ser, pois Kenya, Renge e Dan parecem não concordar). A técnica número 1 do "Cristal de Aço " é usada recitando a oração namah samanda budanam, maha shada, sowaha, que é o seguinte: com seu bastão energizado, ele desfere um golpe contra a terra que a perfura e faz sair de dentro da terra cristais de um metro de altura na sua frente, e a trilha de cristais se aproxima mais do inimigo ; depois de avançar por alguns metros, os cristais se desprendem da terra e atacam o inimigo com grande velocidade no ar. As centenas de golpes de cristal que o oponente sofre é capaz de deixar um guardião fora de ação por longos momentos.

A técnica número 2 do "Cristal de Aço ", utilizada depois de recitado o mantra Namah samanda budanam, maha kyalaya, sowaha, em que os cristais formam uma trilha mais grossa e comprida que cerca o adversário e o deixa preso num "esquife " de cristal.

Personalidade: Extremamente leal a sua deus Vishnu e amigo não mede esforços para proteger e manter o bem estar da deusa Vishnu.

Estilo: Desconhecido , Escola: Forças de Vishnu, Conceito: Rei Celestial

Nível: 10

Atributos : Força 16, Constituição 16, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 16, Força de Vontade 20, Percepção 17, Carisma 16

Habilidades :

Arte marcial 65/65, Armas Brancas 40/40 (escolha 4), Armas Brancas 85/85(nunchaco), Esquiva 85%, Acrobacia 40%, Etiqueta 45%, Heráldica 45%, Furtividade 55%, Historia 35%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 55%, Interrogatório 55%, Liderança 45%, Impressionar 50%, Rastreo 35%, Religião 0%, Ocultismo 45%, sobrevivência 60% (escolha 3 ambiente), Meditação 60%, Armeiro 40%, Ferreiro 20 % , Pedagogia 95%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Poder Angelical 1, Saúde de Ferro 1, Mestre 2, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 3, Objetos Mágicos 5, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 3, Criar 3, Controlar 3 - Cristal 5

Pontos de vida : 16 + 10

Pontos Soma: 3 +9

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 6

Equipamentos : Shakti do Tigre +5, Nunchaco +5 - Frase de ativação : " Mantra " Naumak Sanmandah Bodanan Makakyala Sowaka . Poder Angelical : Aumento de atributo Força de Vontade +3.

Reiga (O Rei Karla)

História: Reiga é andrógino e coberto de maquiagens femininas. Também tem jeito meio de mulher, também. Só não chega a gostar de homem, muito pelo contrário, vive

SHURATO O REI SHURA

dando em cima de Rakushu ! Shurato se morde de ciúmes quando isso acontece, pois Rakushu geralmente vezes cai na dele, mas na verdade gosta mesmo é do Rei Shura. Certa vez, durante as "caçadas " a Shurato e os outros, Reiga decidiu investigar Indra. Seguiu-o a uma caverna onde o viu elogiando Kali, enquanto assassinava brutalmente inocentes. Reiga ficou horrorizado, mas como as atividades de Indra foram normais desde então, escondeu o fato.

Porém, pegando Indra em flagrante confessando a verdade com sua Visão Voadora, se uniu aos "rebeldes".

Há dois tipos de Visão Voadora. O primeiro é o mais simples, em que ele segura a pena entre os dedos, recitando a oração On boda hoshani, sowaha. Então fecha os olhos e vê tudo o que está ao redor da pena energética que voa até onde Reiga quiser.

O segundo tipo é parecido, mas Reiga diz On boda hoshani kawani, sowaha. Assim, a cena aparece acima de Reiga, como num telão circular, permitindo que ele e mais alguém veja a região ao redor da pena energética.

A Tempestade de Penas Voadoras (namah samanta budanam, maha Karura sowaha) é uma rajada de penas douradas de energia. O golpe Tempestade de Penas Púrpuras cria várias penas púrpuras para localizar um inimigo escondido e, assim que o acha, ataca com um golpe semelhante ao Tempestade de Penas, só que com penas púrpuras e poder multiplicado. A Ira de Karura é um golpe em as penas da Tempestade de Penas se unem para formar um imenso Karura de energia que além de atingir o inimigo com tremenda força, continua voando por dezenas de metros até desaparecer, deixando um rastro de destruição e penas.



Personalidade: Reiga mistura qualidades de Shurato e Gai, mas está mais amadurecido. É preguiçoso, porém calmo e exibido. Não participava muito dos treinos e sempre dava uma desculpa descarada para o Mestre Indra e Vishnu. Reiga é muito quieto, geralmente, quando está junto dos outros, fica escorado em alguma coisa "brincando " com uma de suas penas mágicas. Reiga é sensível mais não foge de um bom combate , sendo mestre da investigação e ações furtivas .

Estilo: Desconhecido , Escola: Força de Vishnu, Conceito: Rei Karla

Nível: 10

Atributos : Força 15, Constituição 15, Destreza 18, Agilidade 18, Inteligência 16, Força de Vontade 15, Percepção 16, Carisma 17

Habilidades :

Arte marcial 70/70, Armas Brancas 40/40(escolha 4), Armas Brancas 85/85(Anéis Duplo), Esquiva 95%, Acrobacia 70%, Etiqueta 50%, Heráldica 45%, Furtividade 75%, Historia 35%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 75%, Interrogatório 55%, Liderança 45%, Impressionar 50%, Rastreo 65%, Religião 40%, Ocultismo 45%, sobrevivência 45% (escolha 3 ambiente), Meditação 60%, Dança 40%, Pedagogia 95%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Sensitivo 1, Mestre 2, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 3, Objetos Mágicos 6, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 3, Criar 3, Controlar 3 - Ar 5

Pontos de vida : 15 + 10

Pontos Soma : 3 +9

SHURATO O REI SHURA

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 6

Equipamentos : Shakti da Fenix + 4, anéis gêmeos +2, e pena mágica +3, Brinco Mágico +2 - Frase de Ativação : " Mantra " Naumak Sanmandah Bodanan Makhakarla Sowaka

CAPITULO 4 – OS GUERREIROS DE SHIVA

Gai (O Rei Yasha)

História: Gai era da mesma classe de Shurato. Era calmo, sensível, estava sempre pronto para ajudar e pensa sempre antes de agir. Certa vez, durante uma corrida dele com Shurato, parou ao ver uma pomba machucada e pediu a Shurato para que encerrassem os treinos daquele dia e cuidou da ave até ficar boa.

Houve um dia em que treinavam na praia e Shurato cortou o pé com um caco de vidro que estava no chão. Mesmo ele dizendo que não foi nada, Gai o carregou para casa para tratar do ferimento dizendo que se alguma coisa acontecesse com ele, perderia seu melhor rival. Shurato quis recompensá-lo fazendo um lanche, mas Gai sugeriu então comprar um remédio para indigestão !

Não se sabe muito bem como Indra corrompeu sua mente, tornando seu soma negro, mas que funcionou, funcionou. Agora seu soma se alimenta da destruição do Mundo Celestial, tornando-se cada vez mais poderoso !

Sua oração principal é On vazara tamaku khan Yasha han, e com ele dá seu Vento Cortante da Espada do Lobo Diabólico, turbilhão capaz de arrancar árvores pelas raízes e pedaços grandes de terra.

Gai o Rei Yasha era amigo de Shurato mais quando foi para o mundo espiritual acabou passando para o lado do mal e querendo matar seu amigo Shurato. Gai também é um sucessor de Brahma.

Personalidade: Gai antes de vir para o mundo espiritual era uma pessoa bondosa , e sempre calma e atenta mais depois que veio para o mundo espiritual através dos poderes de Shiva acabou se tornando uma pessoa Fria e calculista.

Estilo: Kung Fu , Escola: Especial , Conceito: Rei Yasha

Nível: 11

Atributos : Força 18, Constituição 18, Destreza 18, Agilidade 18, Inteligência 15, Força de Vontade 14, Percepção 15, Carisma 15



SHURATO O REI SHURA

Habilidades :

Arte marcial 80/80, Armas Brancas 40/40(escolha 4), Armas Brancas 95/95(Espada), Esquiva 85%, Acrobacia 65%, Etiqueta 45%, Heráldica 45%, Furtividade 55%, Historia 40%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 50%, Interrogatório 40%, Tortura 65%, intimidação 65%, Liderança 65%, Impressionar 50%, Rastreo 45%, Religião 40%, Ocultismo 50%, sobrevivência 50% (escolha 4 ambiente), Meditação 60%, Pedagogia 50%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Saúde de Ferro 1, Mestre 2, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 4, Objetos Mágicos 6, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 3, Criar 3, Controlar 3 - Ar 4 - Fogo 3

Pontos de vida : 18 + 11

Pontos Soma : 5 +10

Energia Heróica : 55

Pontos de Fé : 6

Equipamentos : Shakti do Lobo +4, Espada +4, Brinco +2, Garras + 2 - Frase de Ativação : " Mantra "On Bazara Tamakukhan Yasha Haan

Dan (O Rei Riba)

História: Dan sempre foi briguento e mau com os mais fracos. Para provar sua força, se tornou general divino e depois um dos oito guardiões. Certa vez, com 14 anos, espancava um rival com tanta fúria que Vishnu lhe falou pessoalmente dizendo-lhe que a verdadeira força não é essa que ele demonstra, mas a interior. Ela lhe deu um medalhão para que sempre se lembrasse disso.

No entanto, ele continuou estourado e arrogante, apesar de bem-intencionado. Foi derrotado por Shurato, que cansou de lhe dizer a verdade sem retorno. Prestes a morrer, pegou o medalhão e perguntou a Vishnu por que fôra derrotado.

Dan feriu gravemente Shurato e ele ficou inconsciente por um tempão e, quando acordou, teve de enfrentar Gai.

Dan arremessa seu machado carregado de energia ao chão a técnica chamada Areia Movediça Brilhante, fazendo uma onda de energia azul passar pelo chão e lhe transformar em areia movediça energética, engolindo o inimigo. Contudo, este golpe não surtiu muito efeito em Shurato, que se libertou com seu poderoso soma. A oração a ser recitado para utilizar este golpe é Namah samanda budanam, on boku ken. Já para aplicar a técnica da Tempestade de Areia não é necessária oração alguma. Essa técnica é um redemoinho de areia capaz de destruir qualquer coisa que estiver no caminho..

Personalidade: Dan é do tipo grandalhão que não foge de uma luta e que odeia covardia. Quando não está numa luta e normal ele desafia outros guardiões para uma boa quebra de braço.

Estilo: Desconhecido , Escola: Força de Vishnu, Conceito: Rei Riba, Assinatura: Olhar serio

Nível: 10

SHURATO O REI SHURA

Atributos : Força 22, Constituição 22, Destreza 14, Agilidade 14, Inteligência 14, Força de Vontade 16, Percepção 14, Carisma 14

Habilidades :

Arte marcial 40/40, Armas Brancas 40/40(escolha 4), Armas Brancas 85/85(Machado), Esquiva 65%, Acrobacia 40%, Etiqueta 45%, Heráldica 45%, Furtividade 45%, Historia 35%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 35%, Interrogatório 55%, Liderança 55%, Impressionar 50%, Intimidar 75%, Rastreo 45%, Religião 50%, Ocultismo 45%, sobrevivência 60% (escolha 3 ambiente), Meditação 60%, Armeiro 40%, Ferreiro 55 % , Pedagogia 55%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Comunhão 1, Mestre 2, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 3, Objetos Mágicos 6, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 3, Criar 3, Controlar 3 - Terra 5

Pontos de vida : 22 + 10

Pontos Soma : 3 +9

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 6

Equipamentos : Shakti do Rinoceronte +5, Machado +5, - Frase de ativação : " Mantra "Naumak Sanmandah Bodanan On Boku Ken Sowaka

Ken'nya (O Rei Dappa)

História: Kuuya é o mais dedicado de todos os guardiães ao seu espírito, sendo o seu o mais forte dos guardiães, enquanto o poder de Ryouma é o maior. Ficou dois dias debaixo de uma cascata em meditação. Tem três irmãos que o admiram muito. Kuuya é bondoso, corajoso, sensível e incrivelmente calmo. Porém, foi cego para enxergar a verdade.

Reiga foi quem o enfrentou. A Pena Voadora de Karura mostrou a Kuuya que a irmãzinha dele está com o mal das bolhas vermelhas e depois invadiu a privacidade de Indra. Indra olhou para a pena e um brilho vermelho e sinistro nos olhos dele destruiu-a, dando-lhe aspecto cruel. A luta continua e mais uma vez Reiga tenta enviar as penas, mas Indra fez um cerco fechado de energia, destruindo-as. Reiga ficou muito ferido pois é como se as penas fizessem parte de seu corpo.

Vendo a insistência de Reiga, Kuuya passou a duvidar de que fosse traidor e a Luz Sagrada da Vida lhe mostrou a verdade. Seu último feito foi tentar acendê-la. Para isso, teria que atingir a esfera de cristal com se soma de poder superior e não conseguiu, morrendo. Reiga o convidou para acendê-la juntos.

O Trovão de Água é uma técnica em que fica invisível aos olhos do oponente e ataca de surpresa com relâmpagos de água. Para usá-lo Kuuya recita a oração namah samanda budanam, gyanau sanra, sanra, sowaha". Para dar o golpe Roda de Água Cortante, onde o alvo é atacado por um turbilhão d'água, ele diz "namah samanda budanam, guendali van".

Seu nome é em homenagem a um monge budista esotérico do século XVI, que conseguiu grande força por muito treinar. Na dublagem brasileira ficou Kenya.

Personalidade: Ken'nya mais parece um monge sempre calmo e tranqüilo nunca perdendo sua tranqüilidade nem nos momentos mais tensos, quando não estar lutando e normal ele estar meditando.

Estilo: Kabbadi , Escola: Força de Vishnu, Conceito: Rei Dappa,

SHURATO O REI SHURA

Nível: 10

Atributos : Força 16, Constituição 16, Destreza 15, Agilidade 15, Inteligência 18, Força de Vontade 18, Percepção 17, Carisma 15

Habilidades :

Arte marcial 65/70, Armas Brancas 40/40(escolha 4), Armas Brancas 85/85(Chacara), Esquiva 85%, Acrobacia 40%, Etiqueta 45%, Heráldica 45%, Furtividade 55%, Historia 65%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 65%, Interrogatório 45%, Liderança 45%, Impressionar 50%, Rastreo 45%, Religião 70%, Ocultismo 70%, sobrevivência 60% (escolha 3 ambiente), Meditação 90%, Pedagogia 90%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Sentidos Aguçados 1, Senso Numérico 1, Mestre 2, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 3, Objetos Mágicos 5, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 3, Criar 3, Controlar 3 - Água 5

Pontos de vida : 16 + 10

Pontos Soma : 3 +9

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 6

Equipamentos : Shakti de Dappa +5, Chacara +5 - Frase de Ativação : " Mantra " Naumak Sanmandah Bodanan Gyanauh Sanla Sanla Sowaka

Renge (O Rainha Nahla)

História: Renge tem uma irmã muito bonita e gentil que leva uma vida pacata: Sati. Quando Shurato e amigos atravessaram os portões para a Árvore Celestial, foi como se entrassem numa dimensão estranha com várias armadilhas energéticas. Shurato se separou dos outros e se perdeu, perdendo também a consciência. Ao acordar, Sati tratava dele e ele estava um pouco esquecido das coisas.

Descobrimo, mais tarde, que a equipe do Rei Shura matou Renge e que Shurato era o próprio, Sati tentou matá-lo. Shurato foi perseguido por um grupo de dezenas de Generais Divinos que não se importavam com ela- pois achavam também ser rebelde- e tentavam destruí-la junto. Shurato tentava salvá-la e ao mesmo tempo lhe contar a verdade. No final, foi encontrado por Ryouma e os outros e ela ficou ali mesmo.

Havia também Mariichi de Mariichiten, outro general divino, que era apaixonado por Renge. Como ela não queria que ninguém soubesse de seus sentimentos por Indra, rejeitava Mariichi afirmando que no coração de uma guerreira não há lugar para o amor.

Mariichi cresceu com Hyuuga e por isso é para ele um irmão. Mariichi amava de verdade Renge, mas acabou saindo de sua vida por desejo dela. Então, tempos depois, ele foi contaminado pelo mal das bolhas vermelhas e quis vê-la e a Hyuuga novamente. Com Hyuuga e seus amigos combateu os enviados de Indra Mulah e Tala e entregou sua vida a Renge numa batalha, comovendo a todos. Renge se foi, com lágrimas, sem fazer nada ao grupo de Shurato.

O mantra de Mariichi era Namah samanda budanam, on Mariichiten, sowaha.

Renge tem como capangas dois Generais Divinos- Mariposa (que usa o mantra On sarabaya mun ha para criar nuvens do pó das asas das mariposas) e Escaravelho- com quem certa vez caçou Shurato, Ryouma e Hyuuga. São totalmente obedientes a ela. Foi nessa batalha que Shurato aprendeu a transformar seu soma em um golpe- com a orientação de Mayuri-, que destruiu os dois servos de Renge e quebrou o braço desta,

SHURATO O REI SHURA

que se escondia atrás de uma árvore a poucos metros ! Realmente, não se deve subestimar o Poder de Shura.

A oração para aplicar a Flor Solitária de Nara é namah samanda budanam, maha Nara, sowaha. Nesse golpe, uma flor- de- lótus energética enorme que avança girando sobre o inimigo. A oração namah samanda budanam, on olikya, sowaha é recitado para desferir o golpe Flor Escarlate de Nara, em que centenas de minúsculas flores-de-lótus avançam sobre o inimigo girando.

Personalidade: Renge ("flor-de-lótus " em japonês) é estourada, corajosa e impetuosa. Ninguém sabia disso, mas ela é totalmente apaixonada pelo Mestre Indra e por isso é a mais fiel a ele, seguindo suas ordens cegamente. Por isso, Hyuuga não teve outra coisa a fazer a não ser matá-la, pois mesmo vendo a verdade- a Luz Sagrada da Vida do templo que guardava tem o dom de mostrar a verdade- disse que se tornaria um demônio se fosse por Indra. Renge é uma excelente guerreira e sempre pronta para luta e não recua , mesmo sendo guerreira ainda cuida da sua aparência.

Estilo: Desconhecido, Escola: Força de Vishnu, Conceito: Rainha de Nahla

Nível: 10

Atributos : Força 15, Constituição 15, Destreza 17, Agilidade 17, Inteligência 16, Força de Vontade 16, Percepção 16, Carisma 18

Habilidades :

Arte marcial 80/80, Armas Brancas 40/40(escolha 4), Armas Brancas 100/80(Chicote), Esquiva 70%, Acrobacia 70%, Etiqueta 50%, Heráldica 40%, Furtividade 55%, Historia 45%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 55%, Interrogatório 55%, Liderança 45%, Impressionar 50%, Rastreo 35%, Religião 40%, Ocultismo 45%, sobrevivência 60% (escolha 3 ambiente), Meditação 60%, Pedagogia 55%.

Aprimoramentos : Aliados 2, Sedutor 1, Status 1, Mestre 2, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 3, Objetos Mágicos 5, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 3, Criar 4, Controlar 3 - Luz 4

Pontos de vida : 15 + 10

Pontos Soma: 3 +9

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 6

Equipamentos : Shakti da Flor de Nahla +4, Chicote +4, Brinco +2 - Frase de Ativação : " Mantra " Naumak Sanmandah Bodanan Makhanahla Sowaka

MESTRE INDRA

História: Em outra hora era o Comandante das forças de Deva , admirado por todos e tinha tantos poderes só perdendo para a deusa Vishnu. Mais traiu o povo de Deva assim que o poder de Shiva começou a despertar e petrificou a deusa Vishnu com o seu feitiço e usou todos os guardiões de Deva.

Personalidade: Indra é uma pessoa carismática ,calma e altamente manipuladora, sempre escondendo suas reais objetivos. Indra usa tudo e todos para conseguir realizar seus objetivos mesmo que tenha que trair alguma pessoa querida.

SHURATO O REI SHURA

Estilo: Kabbadi , Escola: Força de Vishnu, Conceito: Mestre

Nível: 15

Atributos : Força 16, Constituição 20, Destreza 16, Agilidade 16, Inteligência 17, Força de Vontade 16, Percepção 17, Carisma 17

Habilidades :

Arte marcial 80/80, Armas Brancas 75/75 (escolha 4), Esquiva 90%, Acrobacia 40%, Etiqueta 55%, Heráldica 65%, Historia 50%, Idioma Nativo 65%, Ler e Escrever 65%, Investigação 70%, Interrogatório 70%, Intimidação 70%, Liderança 85%, Impressionar 50%, Rastreo 65%, Religião 95%, Ocultismo 80%, sobrevivência 60% (escolha 7 ambiente), Meditação 95%, Armeiro 90%, Ferreiro 90 % , Pedagogia 95%.

Aprimoramentos : Comandar Seita 2, Clero 3, Local de Controle 1, Energia Heróica 5, Poderes Mágicos 6, Pacto 5, Inimigos -2, Proteger Indefesos -1.

Pontos de poder : Entender 6, Criar 6, Controlar 6 - (escolha 7 elementos 1)

Pontos de vida : 18 + 15

Pontos Soma : 9 + 14

Energia Heróica : 50

Pontos de Fé : 3 + 15

Pacto - Telecinésia nível 6 - e IP 4

Equipamentos : 8 Bolas de ferro Indra usa a sua telecinésia para atacar com suas bolas .Frase de Ativação : " Mantra " Vish Horadara Kisha Bazara Handara Un Hattaa

Shiva : Deus do mundo Celestial pertencente às forças de Asra.

CAPITULO 5 - NOVAS REGRAS

Tipo De campanha

Em Shurato os Jogadores serão Guardiões. E terão 120 Pontos de Atributo, (entre 12 a 20) , 6 pontos de Aprimoramento , e 500% pontos de Perícias. E começam com 2 inimigos ou com um Grande Dever e tem que comprar Objetos Mágicos (Uma armadura magica e uma arma magica).

Os Shakti tem os seguintes dados IP 5 . Redutor de -3 Destreza e Agilidade , os modificadores mágicos anulam este redutores de acordo com o seu poder.

Evoluindo

Seu personagem foi o único sobrevivente de uma aventura?

Dos outros quatro personagens, dois foram destruídos pelo Grupo de Inimigos , um ficou louco e o outro irá passar a eternidade em uma prisão.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma aventura já é um prêmio em si, mas para recompensar os personagens que resistiram bravamente aos Desafios, e que conseguiram resolver uma aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos personagens aumentar seus poderes através das experiências novas.

SHURATO O REI SHURA

Este sistema é chamado de experiência. Personagens que sobrevivem a muitas aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma aventura ou conjunto de aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada personagem e decidir quais estão aptos a aumentar seus níveis de conhecimentos (geralmente ao final de 3 ou 4 aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena campanha).

Porém, o Mestre deve levar em consideração o seguinte fator: em Shurato, o Soma ativo nos corpos dos Guardiões, os tornam extremamente fortes, e quanto mais essas energias são desenvolvidas, mais poderoso o personagem se torna.

O que é um Nível ?

O Nível de um personagem é a expressão numérica de sua experiência em combate e do desenvolvimento de sua energia espiritual. O Nível é aumentado sempre que o personagem adquire Pontos de Experiência. O personagem avança um Nível sempre que seus Pontos de Experiência atingem um valor igual ao seu Nível atual +10 até nível 10, Nível atual +20 até o nível 15, Nível atual + 25 até o nível 20, e assim por diante, adicionando mais 5 a cada 5 níveis.

O aumento de Nível implica em bônus para o personagem, em todas ou pelo menos algumas de suas características.

Além do aumento automático, o personagem dispõe de seus Pontos de Experiência adquiridos para aumentar a característica que desejar.

Ao prestar atenção na pontuação, o jogador irá reparar que, jogando com um personagem iniciante tempo o bastante até que ele se torne um Veterano, por exemplo, ele será mais poderoso do que um personagem Veterano recém criado, o que reflete a larga experiência que seu personagem tem a mais do que um criado na hora.

Obs: não basta que o jogador simplesmente "gaste" seus pontos na característica escolhida: ele precisa justificar ao Mestre como e porque aquela determinada característica de seu personagem foi melhorada.

Nível	Soma	Índice de Proteção	Pontos de vida	Atributos	Aprimoramento	Perícias
1	Inicial	Inicial	Inicial	Inicial	Inicial	Inicial
2	+1		+2	+1		+25
3	+1	+1	+2	+1	+1	+25
4	+1		+2	+1		+25
5	+1		+2	+1		+25
6	+1	+1	+2	+1	+1	+25
7	+1		+2	+1		+25
8	+1		+2	+1		+25
9	+1	+1	+2	+1	+1	+25
10	+1		+2	+1		+25

Além de as características aumentarem automaticamente com o avanço de Nível, o personagem tem a capacidade de aumentar cada característica individualmente gastando seus Pontos de Experiência:

Característica	Custo	Característica	Custo
----------------	-------	----------------	-------

SHURATO O REI SHURA

Soma	3 Pontos de Experiência cada	Poder	5 x o Nível da Poder
Índice de Proteção	5 Pontos de Experiência cada	Atributos	10 Pontos de Experiência cada
Pontos de Vida	4 Pontos de Experiência cada	Perícias	1 Ponto de Experiência = 2%

Como se ganha (e se usa) Pontos de Experiência?

A experiência é ganha tanto pela participação do personagem na campanha como na atuação do jogador na sessão de jogo. Como regra geral, uma sessão de jogo deve possuir pelo menos 2 horas sólidas de jogo (total seriedade com o ambiente da campanha e interpretação de acordo com cada personagem).

No fim da sessão, o Mestre distribui os Pontos de Experiência (P.E.) para cada jogador "armazenar" em seu personagem, para futuramente gastá-los e torná-lo mais poderoso.

1 Ponto - o jogador compareceu à sessão de jogo

1 Ponto - o personagem tomou decisões nas horas necessárias

1 Ponto - o personagem interagiu devidamente com NPCs e teve uma participação notável

1 ponto - a interpretação do jogador foi muito boa; agiu de acordo com o personagem que construiu

1 ponto - a atuação e/ou participação do jogador não foi apenas muito boa - ela trouxe dramaticidade às cenas, possivelmente alterando decisões tomadas na campanha, tanto pelos NPCs quanto pelos PCs

1 ponto - dê este ponto adicional a quem teve a melhor atuação do grupo

Nota-se então que um jogador que atue muito bem pode, em apenas duas sessões de jogo, elevar o Nível de seu personagem iniciante, enquanto um jogador desatento e despreocupado com o jogo, embora tenha jogado a mesma quantidade de sessões que seu companheiro, não irá evoluir tão rápido.

Veja então como se faz para gastar, em cada característica, os pontos de Experiência ganhos:

Soma

A energia espiritual dos seres vivos vive em constante mudança e, por assim dizer, evolução. Por causa disso, o jogador não precisa de outra explicação para o aumento Do Soma de seu personagem senão o uso constante da mesmo.

Índice de Proteção

Como o IP dos Guardiões provêm de suas energias espirituais (a não ser que o Mestre permita que o personagem adquira outro tipo de IP, por meio de outros poderes), a explicação para o aumento deste segue a mesma regra do Soma.

Pontos de Vida

Como Guardiões se vêem em situações de combate muito mais freqüentemente que outras criaturas, é natural que seus corpos sejam mais treinados a suportar ataques do que o normal. Apesar de o jogador não precisar de uma explicação detalhada, o Mestre poderia impedir que os Pontos de Vida do personagem fossem aumentados com o uso de Pontos de Experiência se este passou por provações como falta de alimento, desnutrição ou outro fator que ele ache de acordo.

SHURATO O REI SHURA

Atributos

O personagem ganha Atributos normalmente enquanto age (e aumenta de Nível). Se o jogador deseja aumentar algum Atributo de seu personagem, certifique-se que este teve o tempo e os meios para treinar e/ou praticar. O mesmo Atributo NÃO pode ser aumentado 2 vezes seguidas.

Aprimoramentos

Durante sua vida, o personagem interage com muitas pessoas, e durante esse tempo ele pode conseguir Aliados, Contatos ou até Inimigos. Ao mesmo tempo em que o personagem não pode adquirir Aprimoramentos mediante o gasto de pontos de Experiência, ele pode obter algum(ns) Aprimoramento(s) apenas estando no lugar certo, na hora certa, com as pessoas certas.

Em SHURATO, porém, há certos Aprimoramentos que não estão ligados à capacidade do personagem de adquirir coisas com o tempo (como riquezas, contatos e outros), mas sim por meio de treino ou prática. São estes:

Ambidestria (10 P.E.), Difícil de Matar (4 P.E. cada nível). O restante é ganho com níveis normalmente, ou adquirido em jogo.

Perícias

Os personagens evoluem naturalmente suas Perícias conforme as usam durante sua vida. Além do uso cotidiano, o personagem pode tirar um tempo específico para treinar determinada Perícia. O Mestre deve levar em consideração quanto tempo o personagem tem para treinar e o quanto ele deseja aumentar sua porcentagem antes de permitir que o jogador gaste Pontos de Experiência.

CAPITULO 6 –FORMA ALTERNATIVA DE SE USAR OS ATRIBUTOS ATRIBUTOS BÁSICOS

Atributos são números que transportam para o jogo as características de um personagem. Esses números dizem como o personagem é, se comparado a outros personagens e criaturas.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, INVASÃO, TREVAS, VAMPIROS, ANJOS E DEMÔNIOS, bem como todos os RPGs lançados pela Daemon Editora. São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade. Os Mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do personagem, cada jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com sua raça e o tipo de campanha, para distribuir entre seus Atributos.

ATRIBUTOS FÍSICOS

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do personagem. De modo geral, um personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência – ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não determina que o personagem seja forte ou fraco – isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida – quanto mais alta a CON, mais PVs o personagem também terá. Também serve para calcular a IP do personagem, a cada 10 de CON, o personagem ganha 1 ponto no seu IP.

SHURATO O REI SHURA

Força (FR)

Determina a força física do personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência do personagem quanto a Constituição – um lutador de Karate magrinho pode ser forte o bastante para quebrar uma pilha de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar tal proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e o peso máximo que pode carregar ou sustentar como mostra a tabela do livro básico do sistema.

Destreza (DEX)

Defina a habilidade manual do personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um personagem com alta destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

A contrário da Destreza, a Agilidade é válida para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade, um personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor, esquivar-se de ataques, e cada 10 de diferença na iniciativa entre dois personagens, é feito 1 ataque extra... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade.

ATRIBUTOS MENTAIS

Inteligência (INT)

É a capacidade de resolver problemas, nem mais, nem menos. Um personagem inteligente está mais apto a compreender o que está acontecendo à sua volta, e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos, descobrir coisas novas, aprender e desenvolver doutrinas mais rápida e facilmente. A cada 5 pontos acima de dez em INT, o personagem ganha 1 ponto extra de experiência.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que o personagem resista a coisas como tortura, pânico, tentações e controle da mente. Também está relacionado com os poderes psíquicos.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber os detalhes importantes – como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um personagem com alta Percepção está atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído. Serve também para fazer uma "leitura" dos movimentos do inimigo e se defender melhor. A cada 10 de PER que o personagem tiver, é permitido 1 Defesa extra no turno.

Carisma (CAR)

Determina o charme do personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir montes de amigos à sua volta.

SHURATO O REI SHURA

O Carisma também define a influência do personagem. Afinal de contas, pessoas de "alto Conceito" costumam ser mais respeitadas até que os mais poderosos brutamontes. Em termos de jogo, a cada 5 pontos acima de dez que você tiver de carisma, você diminui em 1 a iniciativa do seu inimigo, por desencorajá-lo a atacar uma pessoa cuja apenas a presença é tão ameaçadora e tão predominante. Sabe-se lá o que você vai fazer...

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação. Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos personagens eles ficam entre 10 e 40. Para testá-los, é necessário encontrar o número de teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por 4, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 160% (tudo bem se passar de 100%). Esse será o número de teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na Ficha de Personagem.

CAPITULO 7 – UM POUCO DE SHURATO

A Mitologia Hindu

A primeira preocupação do autor foi manter a história o mais próxima possível da mitologia hindu/budista, que nada tem a ver com a grega. Apesar dos dramalhões, Shurato não fica enrolando três capítulos com o mesmo duelo como em Saint Seiya. É o melhor: segue quase que à risca a mitologia hindu/budista.

Os mitos indianos são, seguramente, os mais complicados, têm várias ramificações e os textos recuperados apresentam várias divergências e contradições. Apesar disso, o artífice de encenatura soube representá-los bem, tornando-os menos caóticos.

Quanto ao Budismo, este é um sistema ético, religioso e filosófico fundado pelo príncipe Siddharta Gautama, o Buda, difundido por todo o Extremo Oriente, e que consiste fundamentalmente no ensinamento de como, pela conquista do mais alto conhecimento, se escapa da roda dos nascimentos e se chega ao nirvana.

Os Seis Mundos

O budismo hindu divide o Universo em seis mundos: dos Devas, dos Asuras (em japonês Ashuras ou Shuras), dos Homens, dos Animais, dos Pretas e do Nevoeiro.

O Mundo do Nevoeiro (ou Inferno propriamente dito) representa o Ódio e é habitado por espíritos ou seres demoníacos totalmente perversos.

O Mundo dos Pretas é habitado por demônios famintos que representam a Ganância e o Sofrimento.

O Mundo dos Animais representa a Ignorância e é habitado pelos animais.

O Mundo dos Homens representa a Inconseqüência.

SHURATO O REI SHURA

O Mundo dos Asuras é habitado por seres que possuem a forma de seres humanos, mas com três faces e três pares de braços. Como não podem colher o soma dos Devas, vivem em constante guerra contra eles. Representam a Inveja.

O Mundo dos Deuses ou Mundo Celestial é habitado por seres imensamente belos, os Devas, sempre cercados de abundância e opulência, bebendo o soma. Como nem todos possuem consciência de que um dia esses prazeres terão fim, alguns são arrogantes. Assim, representam o Orgulho.

Deva ["Brilhante"] : Nas religiões do Oriente são cada uma das diversas divindades masculinas que se situam entre os seres divinos superiores e os homens. No bramanismo, são deuses benéficos e imortais a quem se oferecem sacrifícios.

Garuda :Designação genérica dos veículos dos deuses. Às vezes confundida com baruda.

Mandala :Objeto onde cada um de seus pontos representa uma fonte de energia. Em outras palavras, um círculo com vários pontos, que quando interligados geram uma grande concentração energética. No tantrismo, Mandala é um diagrama composto por círculos e quadrados concêntricos; uma imagem do mundo e instrumento que serve à meditação.

Mantra ["Canalizador psíquico"] : No tantrismo, é uma fórmula encantatória, dotada do poder de materializar a divindade invocada.

Moksha ["Extinção"] :É o estado de ausência total de sofrimento; é a paz e plenitude a que se chega por uma evasão total de si que é a realização da sabedoria. Chamado de Nirvana no Budismo.

Shakti ["Energia"] : No hinduismo, todos os deuses masculinos têm uma shakti como esposa, com a qual se unem (também no sentido sexual) em matrimônio para se tornarem completos e partilharem de todo o conhecimento universal.

Soma : É uma preparação alcoólica que os hindus védicos derramavam sobre o fogo dos sacrifícios. Os vedas descrevem o soma como sendo o néctar da imortalidade.

Tantras ["Uso, trama"] : Às vezes confundidos com mantra, são livros de doutrina religiosa elaborados na Índia a partir do século VII, que reúnem especulações, crenças, símbolos, rituais e práticas mágicas diversas, que do século XV em diante contribuíram para a formação do tantrismo.

Tantrismo : Religião sincrética derivada do hinduísmo, do budismo e de cultos populares, e que se cristalizou por volta do século XV, caracterizada pela magia e ocultismo, associado a complexo simbolismo, à iconolatria e à prática ioga.

Ten-ryuu Hachi-busshuu ["Dragões Celestiais 8 Guardiões Búdicos"] : Costuma-se chamá-los apenas por Hachi-busshuu ("8 Guardiões Búdicos"). É o nome dado aos oito deuses menores que protegem o budista e mantém a harmonia no Universo. São

SHURATO O REI SHURA

chamados de rajás (reis). São eles: o Rajá Ashura Ragora, o Deus da Luta, o único da sua raça que não é inimigo dos Devas; o Rajá Naga, em japonês Ryuu, o Rei Dragão; o Rajá Yahsha, o Rei da Noite; o Rajá Deva, em japonês Ten, o Rei Celestial; o Rajá Karura, o Rei Fênix, também chamado Garuda Karura; o Rajá Gandharva, em japonês Hiba, o Rei Rinoceronte; o Rajá Mahoraga, em japonês Dappa, o Rei Búfalo d'Água; e o Rajá Kimnara, ou simplesmente Nara, o Rei (Rainha em Shurato) Unicórnio.

Agradecimentos

Bem pessoal o suplemento esta terminado mais eu não estou satisfeito pelo fato de eu não Ter conseguido elaborar uma regra equilibrada para os ataques combinados (formação Mandala) mais estou fazendo o Net Book do Marvel X Street Fighter e nele terá a regra que será compatível com este Net Book.

1. Para o grupo Sábios guerreiros (Daniel Doutrina, Eriko o Nelson , Diogo o Ricardinho , Dudu , Felipe Ferrugem , Marcelo Morcecão , George o Ringo Moca, Rafael Fumaça , João Paulo o VP) por estarem sempre dispostos a testar meus projetos e ver as falhas dele.
2. Ao Grupo Holy Knight (Diego Lestat "Meu sobrinho", Adam " PCC – precisa cortar o cabelo ", Joel "Meu Irmão", Daniel "Mestre Samurai", Carlos "samurai", Vanessa " Nick ", Ricardo "Mau" e todo o pessoal do C.E.H.S que da uma força para o RPG.) por estarem agora ajudando nos testes para os materiais.
3. Para a Dudu do grupo sabios guerreiros por causa da ajuda para as regras de atributos.
4. Aos professor Maciel de Geografia da escola por indicar o anime , ele foi fundamental para este material sair , "ele seque os ensinamentos de Buda "auxiliar nas pesquisas para o suplemento.
5. Ao pessoal da <http://www.shinryuu.hpg.ig.com.br/Shurato> , o capitulo 6 e todo deles, vale a pena da uma olhada.
6. Para os amores da minha vida Minha Mãe e minha namorada.
7. Ao pessoal da Mitsukai por me cederem o espaço para por meus Net Book, e pelo apoio ao RPG.
8. E aos deuses por me darem essa idéia.
9. Em breve o suplemento Jiraiya o Incrível Ninja , Marvel X Street Fighter , Samurai Shodown , Atendendo pedidos Samurai X "a gangue do Aoshi ", Saga de Asgard HILDA E OS GUERRREROS DEUSES, Tekken e KOF .

Pessoal por favor qualquer critica , entrar em contato para eu poder saber o que eu devo melhorar , ou pedido para Net Book de outros sistemas, , ou ajudar a montar um Net Book, entrar em contato : E Mail de contato – Samuraidablackdragon@yahoo.com.br – Bad Boy.
Ou ICQ – n.º 110775787 – Bad Boy . Dou prioridade a quem entra em contato por ICQ.